Навыки, Характеристики и Проверки

Не надо проверок

если все спокойно и под контролем, продолжайте рассказ

Какое значение навыка требуется для этой задачи?

Всего лишь небольшая тренировка; любитель	20%
Начальная подготовка или выпускник колледжа	30%
Многолетний опыт работы или специальность в колледже	40%
Многолетний опыт работы или ученая степень	60%
Дело всей жизни	80%

Какое значение хар-ки требуется для этой задачи?

Любой мог бы это сделать	3-4
Почти каждый может это сделать	5-8
Обычный человек может это сделать	9-12
Только необычайно одаренный	13-16
Гений	17-18

Действия в бою

Действие	Эффект	Защита?
Прицеливание	+20% к следующему броску	Нет
Атака	Нанести урон	Ближний бой
Заказанная атака	Игнорирует укрытие или броню, но со штрафом -20% или -40% для особенно сложного выстрела.	Ближний бой
Разоружить	Цель роняет что-либо; только безоружная атака	Ближний бой
Уклонение	Защищает от нападения; использовать уклонение	Да
Вырваться	Освободиться из захвата; СИЛ или бой без оружия	Да
Дать отпор	Защищаться от атаки или контратаковать; СИЛ или бой без оружия	Да
Движение	Трусцой 10м, бег 20м, спринт 30м (или 3м)	Нет
Захват	Держать цель; цель может только пытаться сбежать; ближняя атака по цели +20%	Да
Ждать	Действуйте после другого персонажа	Возможно
Что-то еще	Все, что требует мгновенной концентрации	Нет

Список навыков и базовых значений

Бой и преследование
- Артиллерия (0%)
- Атлетика (30%)
- Бдительность (20%)
- Бой без оружия (30%)
- Верховая езда (10%)
- Вождение (20%)
- Навигация (10%)
- Огнстр. оружие (20%)
- Оруж. бл. бой (30%)
- Пилотирование (0%)
- Плавание (20%)
- Подрывное дело (0%)
- Тяжелое оружие (0%)
- Уклонение (30%)

Расследование
- HUMINT (10%)
- SIGINT (0%)
- Бдительность (20%)
- Бюрократия (10%)
- Выживание (10%)
- Ин. язык (0%)
- Криминология (10%)
- Маскировка (10%)
- Поиск (20%)
- Скрытность (10%)
- Судмедэкспер. (0%)
- Убеждение (20%)

Медицина
- Медицина (0%)
- Первая помощь (10%)
- Психотерапия (10%)
- Фармацевтика (0%)
- Хирургия (0%)

Снабжение
- Бухучет (10%)
- Бюрократия (10%)
- Военная наука (0%)
- Юриспруденция (0%)

Дополнительно:
ХАР*5, ИНТ*5,
Удача (50%)

Профессии
- Бухучет (10%)
- Бюрократия (10%)
- Военная наука (0%)
- Искусство (0%)
- Ремесло (10%)
- Тяж. техника (10%)
- Юриспруденция (0%)

Наука
- SIGINT (0%)
- Антропология (0%)
- Археология (0%)
- Бюрократия (10%)
- История (10%)
- Комп. Науки (0%)
- Криминология (10%)
- Наука (0%)
- Оккультизм (10%)

МОДИФИКАТОРЫ В БОЮ

Обстоятельство	+20%	-20%	-40%
Слишком далеко или слишком близко	Выстрел в упор (3м или менее)	За пределами базового диапазона (до 2×)	За пределами базового диапазона 2× (до 5×)
Необычная маскировка или видимость цели	Использование лазерного прицела	Плохая видимость из-за дыма или темноты	Практически нулевая видимости
Прицельный выстрел или атака по области	Взрывное оружие	Цель примерно наполовину закрыта или меньше человека	Цель в основном закрыта или очень мала
Необычное состояние цели — дальняя атака	Цель стоит совершенно неподвижно	Цель, лежащая или бегущая	Цель движется так же быстро, как мчащийся автомобиль
Необычное состояние цели — атака в ближнем бою	Цель прижата или стоит совершенно неподвижно	Цель в транспортном средстве или бегущая	Цель движется так же быстро, как мчащийся автомобиль
Необычное состояние атакующего	Тщательно прицеливался полный ход	Страдает от перцового баллончика; оглушен электрошокером; измученный	Страдает от слезоточивого газа; поражен светошумовой гранатой

ЗАЩИТА В БОЮ

Защита	Против летальности	Против ОЗ или проваленной летальности
Нательная броня	Без эффекта	Уменьшает урон
Укрытие	Автоматический провал летальности	Уменьшает урон

БОНУС К УРОНУ ОТ ОЧКОВ СИЛЫ

1-4	5-8	9-12	13-16	17-18
-2	-1	+0	+1	+2

Урон
Потеря ½ от текущих ОЗ: оглушен; проверка ТЕЛ*5 в начале каждого хода для восстановления
При 1-2 ОЗ: проверка ТЕС*5 чтобы избежать постоянного увечья
При 0 ОЗ: смерть, если Куратор не скажет обратное. ОЗ не может быть < 0

Радиус поражения
+20% к попаданию, если это взрыв
Попадание: проверка Летальности для всех в радиусе (если Куратор не скажет обратное); каждый кто выжил подавлен;
Промах: все кто был в радиусе поражение подавлены;
Подавление: если нет адаптации к насилию, должен спрятаться или упасть ничком следующим действием или потерять 1 ОР

Антидоты
Проверка Медицины или Фармацевтики, чтобы применить антидот или лекарство
Применен до проявления эффекта: недуг не причиняет вреда
Применен после проявления эффекта: половина Летальности и Урона

Рейтинг Летальности
Вероятность того, что оружие уменьшит ОЗ цели до 0.
При провале проверки Летальности, возьмите сумму выпавших значений на двух d10. Цель получает такой урон.
Если цель намного больше человека, к ней не применяется правило Летальности. Вместо этого цель получает урон равный значению рейтинг Летальности.

ОБРАЗЦЫ ЯДОВ

Если проверка Летальности провалена, бросьте проверку ТЕЛ*5 для уменьшения урона вдвое (кр. усп.: 1 урон; кр. пров. x2 урона)
Госпитализация: +20% к проверке ТЕЛ

Яд	Способ попадания	Скорость	Летальность	Симптомы	Антидот?
Яд паука	Укус	1D6 час.	5%	Боль, озноб, тошнота; возможно, некроз	Да
Опасный препарат, вводимый с неудачной проверкой **Фармацевтики**	Разный	1D6 час.	5%	Обычно боль, диарея, судороги и удушье	Да
Мышьяк	Проглатывание	1D6 час.	10%	Боль, слабость, судороги	Нет
Яд скорпиона или гремучей змеи	Укус или ужаливание	1D6 час.	10%	Боль, слабость, кровотечение, судороги	Да
Газообразный фосген	Вдыхание	2D6 час.	15%	Вздутие волдырей, кашель кровью, удушье	Нет
Газообразный цианистый водород	Вдыхание	1D6 ход.	20%	Удушье	Да
Газ зарин	Вдыхание или всасывание через кожу	2D6 ход.	20%	Мышечные сокращение, спазмы, удушье	Да
Рицин	Инъекция или вдыхание порошка	2D6 ход.	20%	Диарея, шок, судороги, недостаточность кровообращения	Нет

ТИПОВЫЕ ЗАБОЛЕВАНИЯ

Проверка ТЕЛ*5 для уменьшения урона вдвое и восстановления после болезни (кр. усп. только 1урон; крит. провал x2 урона).
Госпитализация: +20% к проверке ТЕЛ.

Заболевание	Способ заражения	Скорость	Штраф	Урон	Симптомы	Лечение
Бактериальный менингит	Воздушно-капельный	1D6 дн.	-40	1D4	Затекшая шея, тошнота, спутанность сознания	Антибиотики
Бактериальная пневмония	Воздушно-капельный	1D6 дн.	Нет	1D6	Кашель, лихорадка, озноб	Антибиотики
Гангрена	Грязные раны	1D6 дн.	-20	1D4	Обесцвечивание, выделения, онемение	Антибиотики
Чума	Укус блохи (бубонная чума), воздушно-капельный (легочная чума)	1D6 дн.	Нет	1D6	Лихорадка, озноб, отек лимфоузлов, кашель (при пневмонии), шок	Антибиотики
ВИЧ/СПИД	Инъекция или незащищенный секс	1D6 мес.	Нет	1D6	Потеря веса, лихорадка, отек лимфоузлов, коллапс иммунной системы	Нет лекарства; Стойкий; Противовирусные препараты могут держать под контролем.
Вирус Эбола	Контакт с зараженной кровью, телами или мясом	1D6 дн.	-40	1D6	Лихорадка, диарея, тошнота, кровотечение, шок	Нет

Огонь

Проверка ЛОВ*5 или цель загорается, получая половину урона каждый ход

Интенсивность	Пример	Урон
Незначительный	Свеча	1/ход
Умеренный	Пылающее клеймо; мгновенное воздействие большого огня	1D6/ход
Большой	Костер	2D6/ход
Масштабный	Обжигающий пар; большой костер; доменная печь	Летальность (10%/ход)

Холод

- Хорошо подготовленный: ТЕЛ/часов.
- Подготовленный: ТЕЛ*5 минут.
- Неподготовленный: ТЕЛ/мин.
- После проверка ТЕЛ*5/мин. Каждый провал уменьшает ТЕЛ на 1.
- После агент не может двигаться и получает 1D8/5 мин. урона от холода.
- В тепле и укрытии восстанавливается 1 ТЕЛ/мин.

Падение

Высота	Урон
1-3 метра	1D6 урона, или 2D6 для неконтролируемого падения
Больше 3 метров	1% Летальности за каждый метр

Столкновение

- Летальность 10% за каждые 40 км/ч, или вдвое больше, если столкновение происходит со стеной.
- Агент, переживший столкновение, проходит проверку ТЕЛ*5 или оглушен.

Удушье

- Если успел сделать вдох, то можно не дышать ТЕЛ*5 ходов.
- После каждый ход поверка ТЕЛ*5 (успех -1 ОЗ, провал -1D6 ОЗ)

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ РАССТРОЙСТВА

Расстройство	Причина	Проявление
Зависимость	Н, Б	-20% ко всем проверкам, если день прошел без дозы.
Амнезия	П	Все, что связано с событием забыто. Если не найден способ вернуть воспоминания.
Деперсонализация	П	Отстраненность от самого себя, своих мыслей, эмоций и тела. -20% ко всем проверкам.
Депрессия	Н, Б, П	-20% ко всем проверкам при обострении.
Диссоциативное расстройство	Б, П	При обострении проявляется другая личность. Чем дольше, тем больше личностей.
Конверсионное расстройство	Б	Слепота, глухота или паралич. При провале ОР, агент остается слепым, глухим или в ступоре.
Лигирофобия	Н	Громкие звуки вызывают панику и непреодолимый стресс. При обострении - Бегство или Ступор.
Мания величия	П	Некоторые считают себя мессией. Другие считают, что их миссия освобождает их от обычной морали. Делает взаимодействие с Агентом невозможным; все методы взаимодействия по типу ХАР, Бюрократия, Маскировка, Убеждение или Психотерапия терпят неудачу, поскольку каждое сомнение в превосходстве вашего Агента наполняет его негодованием.
Нарушение сна	Н, П	При попытке уснуть необходима проверка ОР. При провале агент теряет возможность отдохнуть.
Обсессивно-компульсивное	Б	Неспособность контролировать «важные» объекты приводит к – 20% ко всем проверкам.
Одержимость	Б	Зацикленность на чем-либо. Если действие или использование навыка занимает 2 и более дней – 20%
Паранойя	Н, П	При обострении подозревает всех вокруг в заговоре против них.
Переменчивое вспыльчивое	Н	Безудержная ярость при обострении.
Помутнение	П	Кататония и бесцельное блуждание в оцепенении. Проявляется перед лицом эмоциональных или личных осложнений.
ПТСР	Н	При обострении яростно реагирует на угрозы или впадает в депрессию и получает -20% ко всем проверкам.
Тотемическое принуждение	Н	Зацикливание не объекте. Утрата этого объекта приводит к недееспособности агента.
Тревожное расстройство	Б	Постоянное неконтролируемое беспокойство. При обострении -20% ко всем проверкам.
Фобия, связанная с окружением	Б	Подходящая фобия. При обострении – Бегство или Ступор.

ПРИМЕРЫ ПОТЕРИ РАССУДКА

Подвергаться насилию	Потери
Засада или обстрел	0/1
Найти труп или изувеченную тушу	0/1
Найти изуродованный труп младенца или любимого человека	0/1D4
Получить ранение, удушение	0/1D4
Получить серьезную травму	0/1D6
Гореть	0/1D6
Осталось 2 ОЗ или меньше	0/1D6
Вас пытают	0/1D8

Причинение насилия	Потери
Серьезно навредить невиновному	0/1D4
Сжечь тело товарища, чтобы скрыть улики	0/1D4
Убить, защищая себя или другого*	0/1D4
Хладнокровно убить противника*	0/1D6
Пытать жертву	0/1D8
Случайно убить невиновного	0/1D8
Хладнокровно убивать невинных, даже по очень веской причине*	1/1D10

При провале, добавьте 1 за каждую жертву после первой, до максимально возможного броска: 4 для 1D4, 6 для 1D6 и т.д.

Паранормальное	Потери
Психотерапия цели, которая потеряла ОР от паранормального	0/1
Свидетель сверхъестественного проявления, которое, по-видимому, не опасно	0/1
Свидетель жестокого сверхъестественного проявления	0/1D6
Видеть, как ходит труп	0/1D6
Подвергнуться сверхъестественному воздействию	0/1D6
Пострадать от жестокого сверхъестественного нападения	1/1D8 или больше

Беспомощность	Потери
Уволен с работы	0/1
Чуть не причинил вред или убил Связь	0/1
Неожиданно оказаться банкротом	0/1
Связь уменьшается до 0	0/1D4
Приговорен к тюремному заключению	0/1D4
Паралич или слепота	0/1D4
Найти останки друга	0/1D4
Связь сходит с ума или получает травму	1/1D4
Брошен в яму с трупами	0/1D4
Увидеть или услышать зверское убийство друга	0/1D6
Узнать, что Связь была убита	1/1D6
Увидеть или услышать зверское убийство Связи	1/1D8

Как уменьшить потерю ОР

Адаптация к насилию: Автоматический успех при проверке для Насилия;
Адаптация к беспомощности: Автоматические успех для Беспомощности;
Проецирующая травма: Потратить 1D4 ОВ и уменьшить потерю ОР и значение одной Связи на это значение.

Как сойти с ума

Временное помешательство: потерять 5 или более ОР за один раз (бей, беги, замри);
Новое расстройство: ОР упали до Точки Надлома.

Как подавить безумие

Уменьшите ОВ и Связь на 1D4 и снова пройдите проверку ОР. При успехе, временное помешательство или расстройство могут быть подавлены.

Низкая Воля

1-2: штраф на все проверки, пока ОВ не станут >2
0: агент падает без сил или теряет сознание; все проверки автоматически проваливаются.

Восстановление очков Силы Воли

Действие	Эффект
Ночь спокойного сна	Восстановление 1D6 ОВ, больше не истощен
Использование личной мотивации, в случае, если Куратор находит ее убедительной	Восстанавливает 1 ОВ

Истощение

Штраф -10% или даже -20% на все проверки, включая ОР.
Слишком долго работал или подвергался стрессу и страху: потеря 1D6 ОВ, истощение;
Ночь без сна: потеря 1D6 ОВ, истощение;
Использование стимуляторов или постоянное курение: сброс штрафа на 1D6 часов, или 2D6 для тяжелых наркотиков; не восстанавливает ОВ. Каждая дополнительная доза стоит 1D6 ОВ. Увеличивает вероятность, что Зависимость будет следующим Расстройством агента.

Сон

Бессонница: агент, страдающий от временного расстройства или достигший Точки Надлома, должен пройти проверку ОР, чтобы проспать всю ночь;
Использование снотворного или алкоголь: +20% к проверке ОР, чтобы проспать всю ночь. Увеличивает вероятность, что Зависимость будет следующим Расстройством агента.

Временное помешательство	Психическое расстройство
Куратор выбирает одно: **Бежать**: Бежать как можно дальше; если побег значению ТЕЛ – истощение; **Драться:** Беспорядочное нападение на ближайшую угрозу; **Ступор:** Паралич или потеря сознания; возможна амнезия; проверка ТЕЛ*5 чтобы запомнить происходящее.	Каждый раз, когда агент сталкивается с **триггером**, вызвавшим его Расстройство, он должен совершить проверку ОР, иначе случается обострение. Каждое расстройство описывает предлагаемые триггеры.